2

TRAVERSATA INFERNALE

DEVER - CHALK

magnamund stories

LUPO SOLITARIO LEGENDARY FIGHTS

Lupo Solitario vs. Helgast

librinostri

libri
NOSTRI

Seconda edizione, maggio 2009

Titolo originale: «New Lone Wolf Legendary Fights - Zagarna Helghast»
© Joe Dever per "Traversata Infernale"
© Zipp Vulcity Dementia per il testo
2009, Librogame's Land – www.librogame.net
Progetto grafico della copertina a cura di Dragan
Impaginazione a cura di Dirk

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

TRAVERSATA INFERNALE

L'HELGAST, SICARIO DEL SIGNORE DELLE TENEBRE ZAGARNA

scritto da Zipp Vulcity Dementia
tradotto da Mythus

LUPO SOLITARIO
LEGENDARY FIGHTS

librogame's LAND
www.librogame.net

PREMESSA

Questa sezione ha lo scopo di completare, espandendoli, alcuni importanti combattimenti della serie di librigame di Lupo Solitario. Ti sarà detto il nome della creatura, in quale libro si trova e da quale paragrafo del libro iniziare a leggere questa sezione. Da quel punto in poi, fino a quando la battaglia non sarà terminata, dovrai fare riferimento solo a questa sezione.

Le regole di combattimento per questa sezione sono leggermente diverse da quelle del libro. Questo è un combattimento a scelta guidata. Non devi calcolare, come al solito, il Rapporto di Forza in questi scontri. Non ti verrà comunicata la Combattività del nemico. Ti verrà detto nel testo quando calcolare il danno subito, con quale Rapporto di Forza e per quanti scontri. Non dovrai aggiungere bonus a tale rapporto a meno che espressamente indicato nel testo.
Le Arti Ramas normalmente utilizzabili in combattimento, ad esempio la Scherma e lo Psicolaser, ed alcuni Oggetti Speciali come la Spada del Sole, in questi scontri funzionano in modo diverso.
Al contrario, per gli oggetti che modificano il tuo punteggio di Resistenza, ad esempio Elmo e Cotta di maglia, valgono le consuete regole.

Le scelte che farai e la tua abilità, determineranno quanto sarà difficile il combattimento.

Per tutta la durata del combattimento descritto in questa sezione, non potrai recuperare punti di Resistenza mediante l'Arte della Guarigione, né potrai utilizzare oggetti a meno che diversamente specificato.

Come al solito, il combattimento termina quando il punteggio di Resistenza di uno dei due avversari scende a 0 o meno. Tuttavia, potrebbero esserci altri modi di terminare il combattimento, a seconda che tu faccia le scelte giuste (o sbagliate).

Infine, visto che è un quesito ricorrente, le seguenti armi sono da considerarsi a due mani:

- Spadone
- Asta
- Lancia
- Arco

Ai fini di questo combattimento, anche la Spada del Sole è un'arma a due mani, ma *può* essere utilizzata insieme ad uno scudo.

Zipp Vulcity Dementia

L'HELGAST, SICARIO DEL SIGNORE DELLE TENEBRE ZAGARNA

Questo combattimento ha luogo nel libro Traversata Infernale *(sia la prima edizione, sia la nuova edizione expanded): quando ti verrà indicato di andare al paragrafo* ***106****, fai invece riferimento a questa sezione, iniziando a leggere dal paragrafo* ***1****. Se invece ti verrà indicato di andare al paragrafo* ***320*** *del libro, vai invece al paragrafo* ***2*** *di questa sezione.*
Consulta la Premessa per maggiori informazioni circa questo speciale combattimento.

L'Helgast ha 30 punti di Resistenza. In qualsiasi momento, se la sua Resistenza scende a 0 o meno, vai al paragrafo ***23*** *di questa sezione. Prendine nota sul tuo Registro di Guerra.*

1.

La lancia è di metallo cesellato, intarsiata con numerosi simboli magici in un antico alfabeto a te sconosciuto. È conficcata profondamente nel torace dell'uomo e temi che possa morire. Stringi con delicatezza il manico accorgendoti che è tiepido al contatto. Mentre estrai cautamente l'arma dal corpo l'uomo inarca la schiena emettendo un lungo sospiro di sollievo.

Ti chini per esaminare la ferita quando le tue orecchie percepiscono un profondo ronzio e la tua testa inizia a pulsare. Provi ad ignorare la sensazione che tuttavia aumenta fastidiosamente. All'improvviso il dolore peggiora drasticamente, così forte da farti urlare abbandonando la lancia. Ti si appanna la vista ed inizi a tremare spasmodicamente. È come se mani invisibili ti stritolassero la testa.

Hai lo Psicoschermo?

Se sì, vai al **26**.
Se no, vai all'**8**.

2.

Ignorando le supplichevoli richieste di aiuto dell'uomo, ti inginocchi ed apri lo zaino. Trovi un pezzo di Formaggio ammuffito, un Blocco di Ossidiana, un Pugnale di Acciaio Nero ed una Pergamena (se decidi di tenere qualcuno di questi oggetti, segnali sul tuo Registro di Guerra).

Appena impugni la pergamena ti accorgi con orrore che è fatta di pelle umana. La srotoli e trovi un messaggio

scritto in caratteri misteriosi. L'unica parola che riesci a capire è "Ramas".

C'è qualcosa di molto strano qui. Abbandoni in fretta lo zaino e ti appresti a montare a cavallo, quando, all'improvviso, un grido inumano ti gela il sangue nelle vene. L'uomo ha afferrato la lancia con entrambe le mani e con un altro terribile urlo, la estrae dal suo corpo. La getta velocemente di lato e si alza fronteggiandoti. I suoi occhi si accendono di un bagliore rossastro.

Togli 8 punti dalla Resistenza dell'Helgast per la ferita che si è procurato estraendo la lancia.

Se possiedi un'Arma e vuoi attaccare, vai al **22**.
Se prendi la Lancia, vai al **16**.
Se preferisci montare a cavallo e fuggire, vai al **50**.

3.

L'Helgast ti è addosso prima che tu possa agire. Il suo fiato caldo ti sfiora il volto. Un dolore lancinante ti investe quando i suoi malefici artigli ti serrano la gola. Un terribile odore permea l'aria - odore di carne bruciata! La tua pelle si sta consumando nella stretta dell'Helgast. Il contatto con la sua pelle ti brucia come un ferro rovente. Cerchi di colpire l'orribile creatura come meglio riesci da quella posizione, ma la sua stretta non si allenta. Stringerà la presa finché morrai.

Prosegui ad oltranza il combattimento con un Rapporto di Forza pari a -8, finché l'Helgast perde un totale di 10 o più punti di Resistenza.

Se siete ancora entrambi vivi, finalmente riesci a divincolarti dall'Helgast. Ti allontani barcollando, ma non hai molto tempo per riprenderti.

Vai al **20**.

4.

Ti concentri, raccogliendo le tue energie mentali. Immediatamente l'Helgast inizia a sibilare contro di te. Il suo sibilo cresce via via di intensità nelle tue orecchie sovrastando i tuoi sensi e facendoti perdere la concentrazione. Un dolore insopportabile esplode nella tua testa mentre il sibilo attraversa ed inibisce la tua mente. Schiacciato dal dolore, capisci di essere sotto attacco psichico dell'Helgast. Un attimo dopo l'energia mentale della creatura irrompe brutalmente e ti contorci dal dolore.

Effettua un round di combattimento con un Rapporto di Forza pari a -8, in cui solo Lupo Solitario subisce danni.

Se possiedi lo Psicoschermo, usa invece un Rapporto di Forza pari a +1.

Se sei ancora vivo, l'Helgast approfitta della tua debolezza per caricarti e piombarti addosso.

Vai al **17**.

5.

Un ghigno, malefico e trionfante, echeggia nell'aria. Ti

penetra la mente, abbattendo la forza di volontà di resistergli. La presa sulla tua gola si fa più stretta, ti si offusca la vista ed inizi a perdere coscienza. I tuoi ultimi pensieri, prima di sprofondare nelle tenebre, sono per la tua tormentata terra, molte miglia lontana.

La tua vita e la tua avventura finiscono qui.

6.

Appena l'Helgast si avventa su di te, affondi in avanti la Lancia conficcandogliela profondamente nella spalla.

L'abominevole morto vivente urla e si contorce straziato dal dolore, quasi strappandoti la Lancia di mano. Gli artigli ti graffiano il volto nella furia dei suoi sussulti. Spingi la Lancia in avanti per allontanare l'Helgast. Così facendo, sfili l'Arma liberando la creatura.

Effettua un round di combattimento con un Rapporto di Forza pari a +1.

Se siete ancora entrambi vivi, l'Helgast si acquatta e soffia minaccioso contro di te. La ferita che gli hai inferto inizia già a rimarginarsi. Potresti approfittarne per attaccare di nuovo, mentre l'Helgast si riprende dallo scontro. Oppure potresti tentare di raggiungere la foresta. Al riparo degli alberi, potresti studiare una nuova strategia. Tuttavia ti sorge un dubbio: l'Helgast ha già dimostrato doti di velocità e resistenza ai tuoi attacchi. Forse, piuttosto che agire, potrebbe essere più prudente porsi a difesa ed attendere la prossima mossa dell'Helgast.

Se vuoi attaccare, vai al **15**.
Se preferisci correre nella foresta, vai al **47**.
Se invece ti prepari alla prossima mossa dell'Helgast, vai al **18**.

7.

I tuoi sensi ti mettono in guardia: quello che hai di fronte è un morto vivente. Si tratta di un potente sicario del Signore delle Tenebre Zagarna, una creatura in grado di attaccarti sia fisicamente che psichicamente. Tuttavia sei in possesso dell'Arma adatta a sconfiggerlo. Appena afferri la Lancia intuisci il suo potere. Si tratta di una delle molteplici armi forgiate nell'antichità dai Maghi di Dessi, potenti stregoni che governarono il Magnamund in un'epoca di pace, ed è imbevuta del loro potere. I simboli che reca incisi sono magici e costituiscono una difesa contro il male. Quest'Arma è una mortale minaccia per tutte le creature devote a Naar. La sola vista di quest'oggetto è per loro ripugnante. Ogni colpo che infliggerai con questa Lancia causerà gravi danni al sicario di Zagarna. Il semplice fatto di impugnarla ti riempie di coraggio, pur essendo devastato dall'orrore di ciò che stai fronteggiando.

Grazie alla conoscenza dei poteri della Lancia, puoi aggiungere +1 al Rapporto di Forza di ogni scontro di questo combattimento.

Vai al **43**.

8.

Ti contorci a terra agonizzante finché il dolore si attenua. Perdi 5 punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo, inizia a tornarti la vista. Con orrore, vedi l'uomo in piedi di fronte a te. I suoi occhi lampeggiano di un bagliore rossastro ed il suo volto è contratto in un ghigno spaventoso. Digrignando i denti, protende le mani cercando di afferrarti per il collo.

Se hai un'Arma e vuoi difenderti, vai al **22**.
Se vuoi raccogliere la Lancia, vai al **16**.
Se preferisci montare in sella al tuo cavallo e fuggire, vai al **50**.

9.

Carichi il tuo nemico, fendendo l'aria con la Lancia. L'Helgast si fa scudo con le braccia nel tentativo di bloccare il tuo attacco e subito si apre una ferita da cui sgorga sangue scuro sul manto erboso. Spronato dal momentaneo successo, tenti di colpire di nuovo, ma l'Helgast anticipa i tuoi movimenti ed evita l'affondo della tua Lancia. Subito dopo ti sferza il torace con una mano artigliata. L'artiglio brucia la tua carne come una lama rovente. Ora è il tuo sangue a versarsi sull'erba.

Effettua un round di combattimento con un Rapporto di Forza pari a -5.

Se siete ancora entrambi vivi, vai al **31**.

10.

Nonostante l'Helgast sia disarmato e non indossi alcun tipo di armatura, sai perfettamente che è un nemico mortale, un concentrato di malvagità, con artigli affilati come rasoi e la capacità di guarire, con sorprendente velocità, le ferite inferte sul suo corpo. La ferita stessa causata dalla Lancia su cui era infilzato, si sta già rimarginando.

Il mostruoso morto vivente si sta avvicinando, pronto a colpirti. Potresti tentare di farti scudo con la Lancia quando l'Helgast si avventa su di te. Se si infilzasse si ferirebbe seriamente. Ma se schivasse il colpo, saresti davvero nei guai. In alternativa, potresti brandire la Lancia per tenerlo lontano. Avresti una buona difesa, ma di conseguenza i tuoi attacchi sarebbero meno dannosi.

C'è un'altra possibilità di attaccare, più ardita. La Lancia è abbastanza leggera da poter essere scagliata. Con un tiro preciso potresti riuscire ad impalare nuovamente l'Helgast, magari uccidendolo sul colpo. Ovviamente, se fallissi, resteresti indifeso.

Infine, se riuscissi a raggiungere la foresta, potresti nasconderti e sfuggirgli. Se ti mettessi a correre ora saresti allo scoperto, forse converrebbe difendersi dagli attacchi dell'Helgast indietreggiando man mano verso la vegetazione.

Se provi ad infilzare l'Helgast quando si avventa su di te, vai al **40**.

Se tenti di tenerlo a distanza brandendo la Lancia, vai al **14**.

continua

Se scagli la Lancia contro l'Helgast, vai al **21**.
Se ti concentri solo sulla difesa, vai al **37**.
Se invece hai lo Psicolaser e vuoi farne uso, vai al **4**.

11.

Ti nascondi tra le fronde di un arbusto accovacciandoti quando l'Helgast si avvicina. Il suo respiro roco è come metallo arrugginito sfregato sulla pietra. Sei certo che l'Helgast possa percepire la tua presenza. La creatura inizia a setacciare il sottobosco, avvicinandosi sempre più al punto in cui ti trovi. Trattieni il respiro e preghi il Dio Ramas di nasconderti dal nemico.

Estrai un numero della Tabella del Destino.

Aggiungi 1 al risultato se possiedi l'Arte del Mimetismo.

Se il punteggio totale è da 0 a 4, vai al **42**.
Se il punteggio totale è 5 o più, vai al **38**.

12.

Gli artigli sferzano l'aria alla ricerca del tuo volto, ma li eviti agilmente balzando dietro all'Helgast, guadagnando così la possibilità di agire. Puoi decidere di attaccare, oppure puoi approfittarne per fuggire verso la boscaglia che circonda la radura. Altrimenti puoi semplicemente disporti a difesa ed aspettare la prossima mossa dell'Helgast. Con un avversario così veloce, potrebbe essere più saggio difendersi dai suoi

attacchi piuttosto che attaccare.

La situazione ti suggerisce anche un'altra tattica, più ardita, che, se avesse successo, potrebbe chiudere la partita contro il terribile morto vivente. La tua Lancia è abbastanza leggera da poter essere scagliata. Se il tuo tentativo riuscisse, potresti impalare l'Helgast con un unico colpo. Ma se fallissi, saresti davvero nei guai.

Se hai lo Psicolaser e vuoi farne uso, vai al **4**.
Se vuoi attaccare l'Helgast, vai al **44**.
Se provi a scagliare la Lancia contro l'Helgast, vai al **21**.
Se decidi di difenderti, vai al **37**.
Se preferisci correre verso la foresta, vai al **47**.

13.

Fai un passo avanti e scagli la Lancia. Purtroppo il tiro è debole e manchi l'Helgast di alcuni metri.

La creatura ghigna trionfante schioccando le mandibole scheletriche ed in un istante ti è addosso, artigliandoti la gola.

Hai il Pugnale di Acciaio Nero?

Se sì, vai al **29**.
Se no, vai al **5**.

14.

Appena l'Helgast si avvicina, rotei la Lancia in un ampio arco, squarciandogli facilmente l'addome.

Nonostante emetta un grido di dolore, non arresta il suo attacco e ti sferza con i suoi micidiali artigli, aprendoti una ferita nel braccio non appena tenti di bloccarlo.

Effettua un round di combattimento con un Rapporto di Forza pari a -3.

Se siete ancora entrambi vivi, vai al **20**.

15.

Carichi il tuo avversario con una successione di fendenti e stoccate, senza lasciargli il tempo di riprendersi tra un attacco e l'altro. L'Helgast ulula agonizzante travolto dall'impeto dei tuoi affondi, la pelle avvizzita si squarcia esponendo i muscoli e dalle ferite sgorga copioso il suo nero sangue, imbrattando l'erba tutt'attorno. Infine, concludi il tuo assalto con un violento colpo che scaraventa l'Helgast a terra.

Effettua un round di combattimento con un Rapporto di Forza pari a +3, in cui solo l'Helgast subisce danni.

Se è ancora vivo, l'Helgast si rialza prontamente in piedi. La sua tenacia ti sorprende. Rifletti sulla condizione in cui l'hai incontrato, impalato sulla Lancia. Forse, se riuscissi nuovamente ad impalarlo, potresti chiudere questo combattimento. Certamente è una manovra azzardata, che ti costringe ad avvicinarti molto al tuo avversario. Potrebbe essere più prudente continuare a combattere come fatto finora, mantenendo le distanze. Oppure potresti approfittare della situazione per correre al riparo della foresta e sfuggire comunque al combattimento.

Se provi ad impalare l'Helgast sulla tua Lancia, vai al **28**.
Se continui a combattere, vai al **34**.
Se invece vuoi andare nella foresta, vai al **47**.

16.

Appena impugni la Lancia un'intensa sensazione di calore pervade il tuo corpo. Nonostante sia fatta di metallo, quest'Arma è leggera come se fosse di legno. Con rinnovato coraggio ti prepari a fronteggiare l'uomo. Egli esita un istante, indietreggiando lentamente. Il suo volto si contrae dall'odio mentre sibila minaccioso verso di te.

Possiedi l'Arte del Sesto Senso?

Se sì, vai al **7**.
Se no, vai al **43**.

17.

Nella foga del combattimento perdi l'equilibri e cadi a terra. L'Helgast non si lascia sfuggire l'occasione e ti assale con un urlo che ti ghiaccia il sangue nelle vene.

Estrai un numero della Tabella del Destino.

Aggiungi 1 al risultato se possiedi l'Arte della Caccia.

Se il punteggio totale è da 0 a 2, vai al **48**.
Se il punteggio totale è da 3 a 7, vai al **24**.
Se il punteggio totale è 8 o più, vai al **6**.

18.

Fai un passo indietro, a distanza di sicurezza dal tuo avversario. L'Helgast ti fissa attentamente, con un ringhio gutturale. I suoi occhi rossi incrociano il tuo sguardo. Una strana sensazione ti assale, come se il tuo corpo fosse attirato verso quegli occhi pur essendo immobile. Improvvisamente tutto attorno a te diventa rosso ed un dolore lancinante esplode nella tua testa. Schiacciato dal dolore, capisci di essere sotto attacco psichico.

Effettua un round di combattimento con un Rapporto di Forza pari a -6, in cui solo Lupo Solitario subisce danni. Se hai lo Psicoschermo usa invece un Rapporto di Forza pari a +3.

Se sei ancora vivo, ti riprendi giusto in tempo per vedere l'Helgast pronto a caricarti nuovamente.

Vai al **31**.

19.

Gli artigli dell'Helgast ti graffiano la fronte, mancando di poco gli occhi. Il sangue, colando, ti offusca la vista e tutto, intorno a te, assume una colorazione rossastra.

Effettua un round di combattimento con un Rapporto di Forza pari a -2, in cui solo Lupo Solitario subisce danni.

Se sei ancora vivo, ti strofini velocemente gli occhi con la manica, tentando di pulirli dal sangue. L'Helgast approfitta del tuo svantaggio piombandoti addosso, in

un turbine di artigli e zanne.

Estrai un numero della Tabella del Destino.

Aggiungi 3 al risultato se possiedi l'Arte del Sesto Senso.

Aggiungi 1 al risultato se possiedi invece l'Arte della Caccia ma non l'Arte del Sesto Senso.

Se il punteggio totale è da 0 a 1, vai al **3**.
Se il punteggio totale è da 2 a 4, vai al **17**.
Se il punteggio totale è da 5 a 7, vai al **33**.
Se il punteggio totale è 8 o più, vai al **46**.

20.

L'Helgast non esita ad attaccarti nuovamente. Lo schivi togliendoti dalla sua traiettoria mentre ti sfreccia accanto. Velocemente si gira e scatta ancora verso di te, ma ora la distanza che vi separa è abbastanza perché tu possa reagire.

Potresti colpire le gambe dell'Helgast non appena si avvicina. Se riuscissi a ferirlo abbastanza da rallentarlo, il combattimento diventerebbe più facile. Oppure potresti piantare la Lancia a terra e sfruttare la velocità della creatura per tentare di impalarlo. Potresti anche contrastare l'Helgast caricandolo a tua volta, dimostrandogli così tutta la potenza di un Cavaliere Ramas.

In alternativa, potresti tentare di metterti al sicuro nella foresta. Sei in una posizione di vantaggio rispetto all'Helgast e gli alberi potrebbero offrirti uno strategico

riparo da cui colpirlo.

Se vuoi caricare l'Helgast, vai al **9**.
Se preferisci attaccarlo alle gambe, vai al **40**.
Se provi conficcare la Lancia a terra aspettando il suo attacco, vai al **32**.
Se vuoi correre verso la foresta, vai al **39**.

21.

Il terrificante morto vivente si avventa su di te con un urlo stridulo. Impugni la Lancia sopra la tua testa come un giavellotto, facendo appello alle tue abilità ed agli insegnamenti ricevuti. Poi, mormorando una preghiera al dio Ramas, prendi la mira.

Estrai un numero della Tabella del Destino.

Aggiungi 4 al risultato se sei Maestro di Scherma nella Lancia.

Aggiungi 2 al risultato se possiedi l'Arte della Caccia oppure se la tua Combattività base è maggiore di 17.

Se il punteggio totale è da 0 a 4, vai al **13**.
Se il punteggio totale è da 5 a 7, vai al **3**.
Se il punteggio totale è 8 o più, vai al **41**.

22.

Sfoderi la tua Arma e con un fendente colpisci l'uomo mentre si avvicina. Tuttavia, nonostante sia andato a segno, non c'è alcuna traccia del tuo affondo sul suo corpo, né sei riuscito a bloccare la sua avanzata. Prima

che tu possa attaccare nuovamente, l'uomo avvinghia il tuo braccio e ti strappa l'Arma di mano. Stritolandola con la sola forza di una mano, la spezza in due. Cancella quest'Arma dal tuo Registro di Guerra.

L'uomo si sbarazza di ciò che resta dell'Arma, si avvicina minaccioso e ti afferra con le mani per il collo. È straordinariamente forte, la sua presa sembra una morsa d'acciaio. Non riesci a liberarti dalla sua stretta.

Hai il Pugnale di Acciaio Nero?

Se sì, vai al **36**.
Se no, vai al **5**.

23.

Il tuo avversario emette un urlo terrificante quando lo finisci con il colpo di grazia. Cade poco distante da te, artigliando spasmodicamente l'aria. Il corpo di un Helgast è imbevuto di magia, magia che il potere della tua Lancia ha spezzato. Osservi con disgusto il suo corpo che inizia a dissolversi lentamente, in una pozza di nero liquido viscoso. Una macchia scura si allarga avvizzendo l'erba tutt'attorno.

Pulisci meticolosamente la Lancia. Rifletti sul fatto che, probabilmente, ci sono molte altre spregevoli creature erranti nelle campagne circostanti, al servizio del male. Non sai dire con esattezza quante miglia manchino per raggiungere Port Bax, ma sai per certo di non voler essere sorpreso all'aperto al calar delle tenebre. Ora che il tuo cavallo è scappato non c'è tempo da perdere. Ti affretti a lasciare la radura e continui il tuo viaggio.

Vai al paragrafo **138** de *Traversata Infernale*.

24.

Rotoli di lato appena in tempo per evitare l'affondo. Ti rialzi in piedi e ti prepari a difenderti dal prossimo attacco dell'Helgast. La Lancia può essere impiegata in due diversi modi: puoi colpire l'avversario con un fendente, causando un danno, tutto sommato, contenuto, oppure puoi tentare di infilzarlo di punta. Questo tipo di attacco è più potente, anche se l'Helgast potrebbe essere così veloce da schivarlo, lasciandoti scoperto al suo contrattacco.

Se queste due opzioni non ti convincono, potresti concentrarti sulla difesa, cercando di evitare i suoi attacchi e guadagnare una posizione migliore.

Se vuoi colpirlo con un fendente, vai al **14**.
Se provi ad infilzarlo, vai al **40**.
Se ti poni a difesa, vai al **37**.

25.

Non ti sei mai battuto contro una creatura pericolosa quanto un Helgast. Ti sforzi di non pensarci, mentre cerchi di individuare un punto debole nel tuo avversario. Noti che la ferita causata dalla Lancia si sta già rimarginando. Gli Helgast sono in grado di guarire molto velocemente anche da ferite di natura magica.

Non puoi pensare di vincere questo combattimento solo sopravvivendo agli attacchi del tuo avversario. Dovrai

essere rapido e spietato. Dovrai concentrarti su una sua debolezza e continuare a colpire finché riuscirai a sconfiggere quest'abominio. Il modo più rapido per assicurarti la vittoria sul tuo nemico è impalarlo ancora una volta sulla Lancia. A quel punto i poteri magici della Lancia riusciranno lentamente a succhiar via la vita dalla malefica creatura. Sicuramente è ciò che ha tentato di fare chiunque lo abbia impalato la prima volta, laddove lo hai trovato. Dovrai certamente essere cauto. Nonostante il tuo avversario sia disarmato, i suoi artigli sono affilati come lame e possono facilmente farti a pezzi. Inoltre è più veloce di te.

L'Helgast sibila, allarga le braccia e si prepara ad attaccarti. Puoi contrattaccare brandendo la Lancia e colpendolo appena si avvicina, oppure, puntandogli la Lancia contro, potresti tentare di infilzarlo sfruttando l'impeto della sua carica. Tuttavia, se riuscisse ad evitare il tuo attacco, resteresti momentaneamente indifeso. Potresti anche solo concentrarti sulla difesa, attendendo un'opportunità migliore per colpire.

Altrimenti, se pensi che il fato sia dalla tua parte, potresti scagliare la Lancia contro l'Helgast prima che ti attacchi. Se riuscissi nel tentativo, potresti impalarlo di nuovo sulla Lancia ed evitare definitivamente il combattimento. Tuttavia, non avresti una seconda possibilità. Se fallissi, l'Helgast sarebbe in vantaggio e potresti non sopravvivere.

Se vuoi brandire la Lancia contro l'Helgast, vai al **46**.

Se tenti di infilzarlo mentre ti carica, vai al **32**.

continua

Se pensi solo a difenderti, vai al **37**.
Se scagli la Lancia contro l'Helgast, vai al **21**.
Se invece hai lo Psicolaser e vuoi farne uso, vai al **4**.

26.

Consapevole di essere sotto attacco psichico, erigi a difesa una barriera mentale utilizzando lo Psicoschermo. Il dolore diminuisce immediatamente, tuttavia l'attacco ti ha lasciato stordito e con un forte mal di testa. Perdi 2 punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo, riacquisti le forze giusto in tempo per vedere l'uomo che hai soccorso in piedi di fronte a te. Sobbalzi terrorizzato quando vedi i suoi occhi lampeggiare di un bagliore rossastro. L'uomo, emettendo un ringhio soffocato, si avvicina minaccioso.

Se hai un'Arma e vuoi difenderti, vai al **22**.
Se vuoi raccogliere la Lancia, vai al **16**.
Se preferisci montare in sella al tuo cavallo e fuggire, vai al **50**.

27.

Afferri uno dei rami più bassi e ti issi verso l'alto con sorprendente destrezza, capacità che hai acquisito da ragazzo, quando spendevi gran parte del tempo esplorando la foresta con tuo fratello Jen. L'albero si scala più facilmente di quanto pensassi ed in un attimo raggiungi i rami più alti, dove ti siedi in attesa.

Poco dopo scorgi l'Helgast, intento a scrutare la foresta da una parte all'altra alla tua ricerca. Si ferma ed annusa l'aria come un animale, sibilando in modo orribile. Poi, improvvisamente, alza lo sguardo ed emette un urlo appena ti individua. Reagisci prontamente e ti lasci scivolare con forza dal ramo piombando addosso al tuo avversario con l'Arma spianata. Atterri con la delicatezza di un felino affondando la Lancia sul morto vivente. Grazie allo slancio del salto, la Lancia colpisce duramente, aprendo un enorme squarcio dal quale sprizza, imbrattandoti, parecchio sangue nero.

Effettua un round di combattimento con un Rapporto di Forza pari a +11, in cui solo l'Helgast subisce danni.

Se l'Helgast sopravvive al tuo poderoso attacco, urla furiosamente di dolore, prima di muoversi per colpirti ancora. Lo hai ferito in modo serio ed affronti con sicurezza il suo attacco, deciso a sconfiggere una volta per tutte questo abominio.

Prosegui ad oltranza il combattimento con un Rapporto di Forza pari a 0. Se sei Maestro di Scherma nella Lancia, combatti invece con un Rapporto di Forza pari a +3. L'Helgast, inoltre, usa il suo attacco psichico. Se non possiedi lo Psicoschermo, perdi 1 punto di Resistenza ad ogni round di combattimento.

Se vinci, vai al **23**.

28.

Schivi un attacco dell'Helgast e ti porti dietro di lui. Ma prima che tu possa colpire, la creatura si volta e ti

carica con un affondo, così furioso da non curarsi di difendersi oltre, smanioso solo di finirti una volta per tutte. Questa è l'occasione che stavi aspettando. Lasci che l'Helgast si avvicini e con tutta la forza che puoi, affondi con decisione la Lancia, sperando di attraversare la sua guardia, mentre la creatura sferza i suoi artigli contro il tuo volto.

Estrai un numero della Tabella del Destino.

Aggiungi 1 al risultato per ogni 5 punti di Resistenza rimasti all'Helgast.

Togli 2 al risultato se sei Maestro di Scherma nella Lancia.

Se il punteggio totale è 3 o meno, vai al **45**.
Se il punteggio totale è da 4 a 6, vai al **33**.
Se il punteggio totale è 7 o più, vai al **19**.

29.

Improvvisamente ti ricordi del Pugnale di Acciaio Nero trovato frugando nello zaino dell'Helgast. Infili la mano nella tunica, estrai la lama e la conficchi nell'orrendo cranio dell'Helgast.

Effettua un round di combattimento con un Rapporto di Forza pari a -6, in cui solo l'Helgast subisce danni.

Se l'Helgast è ancora vivo, ruzzola via lontano da te con un urlo assordante, mentre tu attendi con la Lancia saldamente in mano. L'Helgast strappa via il Pugnale dalla sua testa gettandolo a terra, dove si dissolve in una nuvola di fumo venefico. Ora che la creatura si sta

riprendendo dallo scontro, potresti approfittare della situazione per attaccarlo nuovamente. Oppure, potresti tentare di correre al riparo della foresta. Forse, con uno scatto fulmineo, potresti fuggire ed evitare altri scontri prima che il tuo nemico ti raggiunga. Se nessuna di queste opzioni ti convince, potresti semplicemente difenderti. A volte la tattica migliore è aspettare la mossa dell'avversario e contrattaccare di conseguenza.

Se vuoi attaccare prima che l'Helgast si ristabilisca, vai al **44**.

Se preferisci correre al riparo della foresta, val al **47**.

Se invece aspetti la prossima mossa dell'Helgast, vai al **18**.

30.

Ti avvicini al corpo esanime dell'Helgast e torcendo la Lancia la estrai dalle sue carni. Improvvisamente, l'Helgast si rianima e con un urlo agghiacciante scatta in avanti, affondando le sue fauci nella tua spalla. Perdi 4 punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo, ti liberi furiosamente dell'Helgast è gli conficchi la Lancia nel cranio. La creatura emette un grido di morte che ti ghiaccia il sangue nelle vene ma, senza lasciarti intimorire, continui ad infierire sul suo corpo, disgustato da questi aberranti umanoidi al servizio dei Signori delle Tenebre. Alla fine il suo corpo si dissolve in un denso liquido nero, disperdendosi nell'erba dove giaceva.

La tua collera si placa, ma lo scontro ti lascia un senso di angoscia ed un improvviso sudore freddo ti imperla la fronte. Ti affretti nella boscaglia, ansioso di allontanarti dal lugubre silenzio che circonda la radura. Puoi nuovamente segnare la Lancia Magica sul tuo Registro di Guerra.

Vai al paragrafo **138** de *Traversata Infernale*.

31.

I fiammeggianti occhi dell'Helgast sembrano consumare la tua mente mentre la creatura avanza verso di te. Non riesci a distogliere lo sguardo né a muoverti. Tenti disperatamente di tornare in te mentre il terrificante abominio si avvicina ancora, sferzando i sui dannati artigli.

Estrai un numero della Tabella del Destino.

Aggiungi 2 al risultato se possiedi l'Arte della Caccia.

Inoltre, aggiungi 1 al risultato per ogni volta che sei già stato a questo paragrafo.

Se il punteggio totale è da 0 a 3, vai al **19**.
Se il punteggio totale è da 4 a 6, vai al **33**.
Se il punteggio totale è 7 o più, vai al **46**.

32.

L'Helgast si precipita contro di te, una terrificante figura da fronteggiare. Pianti saldamente la tua Lancia a terra e ti prepari all'impatto.

Estrai un numero della Tabella del Destino.

Se il punteggio totale è da 0 a 2, vai al **17**.
Se il punteggio totale è da 3 a 6, vai al **40**.
Se il punteggio totale è da 7 a 9, vai al **6**.

33.

Gli artigli del tuo avversario penetrano nelle tue carni prima che tu possa attaccare. Intravedi il volto terrificante dell'Helgast ed il tuo coraggio vacilla. Provi a respingere la creatura ma il tuo tentativo è debole ed inefficace. Approfittando del tuo momento di debolezza, l'Helgast ti colpisce ripetutamente con il suoi malefici artigli, insensibile ai tuoi tentativi di contrattacco. Gli artigli ti dilaniano la pelle mentre cerchi disperatamente di difenderti.

Effettua un round di combattimento con un Rapporto di Forza pari a -7.

Se siete ancora entrambi vivi, vai al **31**.

34.

Assesti un colpo nello stesso instante dell'Helgast, artigli e Lancia si scontrano a mezz'aria. Nonostante le ferite, l'Helgast si batte come se nulla fosse, smanioso solo di scuoiarti vivo. Sei invischiato in un combattimento all'ultimo sangue con la creatura e non puoi far altro che continuare, colpo su colpo.

Prosegui ad oltranza il combattimento con un Rapporto di Forza pari a -5. Se sei Maestro di Scherma nella

Lancia, combatti invece con un Rapporto di Forza pari a -1. L'Helgast, inoltre, usa il suo attacco psichico. Se non possiedi lo Psicoschermo, perdi 1 punto di Resistenza ad ogni round di combattimento.

Se, dopo due round di combattimento, vuoi provare ad impalare l'Helgast sulla Lancia, vai al **28**.
Se vinci, vai al **23**.

35.

L'Helgast appare dopo qualche istante, una spettrale figura che si fa strada tra gli alberi verso di te. Sogghigna compiaciuto, il tipico ghigno del cacciatore che ha catturato la sua preda. Stringi la Lancia tra le mani sudate, preparandoti al suo attacco.

Prosegui ad oltranza il combattimento con un Rapporto di Forza pari a -3. Se sei Maestro di Scherma nella Lancia, combatti invece con un Rapporto di Forza pari a -1. L'Helgast, inoltre, usa il suo attacco psichico. Se non possiedi lo Psicoschermo, perdi 1 punto di Resistenza ad ogni round di combattimento.

Se vinci, vai al **23**.

36.

All'improvviso ti ricordi del Pugnale di Acciaio Nero trovato frugando nello zaino dell'uomo. Senza esitare oltre, lo estrai e con un affondo verso l'alto glielo conficchi tra le mascelle.

L'uomo abbandola la presa su di te e barcolla

all'indietro, tentando di estrarre il Pugnale ed emettendo uno spaventoso gorgoglio. Confuso e terrorizzato, noti che il sangue che fluisce dalla sua ferita è nero. Alla fine si libera con uno strattone della lama e la getta a terra dove si dissolve in una nuvola di fumo nero. Quando il fumo si dirada noti la lancia abbandonata nell'erba. Agendo d'istinto, raccogli l'Arma.

Togli 3 punti dalla Resistenza dell'Helgast grazie al colpo che gli hai inferto.

Possiedi l'Arte del Sesto Senso?

Se sì, vai al **7**.
Se no, vai al **43**.

37.

L'Helgast ti piomba addosso con sovrannaturale velocità. Blocchi il suo primo attacco, balzando poi di lato alla successiva carica. Affondi la Lancia in avanti, obbligando l'Helgast ad indietreggiare. Ti gira lentamente attorno, sibilando e digrignando le zanne, stando appena al di fuori della portata dei tuoi colpi. Improvvisamente, si avvicina evitando un tuo affondo e ti attacca di lato, dove sei maggiormente indifeso. Ruoti su te stesso nel tentativo di intercettare il suo colpo, temendo di non essere abbastanza veloce.

Estrai un numero della Tabella del Destino.

Aggiungi 2 al risultato se possiedi l'Arte della Caccia.

Se il punteggio totale è da 0 a 2, vai al **19**.
Se il punteggio totale è da 3 a 5, vai al **33**.

continua

Se il punteggio totale è da 6 a 8, vai al **14**.
Se il punteggio totale è 9 o più, vai al **6**.

38.

L'Helgast prosegue implacabile nella ricerca e sei certo che sia solo questione di tempo prima che ti scopra. Stringi la presa sulla tua Arma e decidi di attaccare per primo. Ma appena una attimo prima di balzare all'attacco l'Helgast si allontana, addentrandosi frettolosamente nell'intrico della foresta.

Stai immobile, come congelato, finché ti accorgi di aver perso sensibilità all'estremità degli arti. Ti alzi lentamente ed inizi a muovere braccia e gambe per riattivare la circolazione. Sei colto da una sensazione di pericolo mentre ti aggiri tra gli alberi. Ogni ombra sembra nascondere un'abominevole creatura, ogni fruscio dei rami sembra svelarne la presenza. Tuttavia, nonostante i tuoi timori, non vi è traccia del tuo nemico e puoi proseguire oltre senza pericolo.

Vai al paragrafo **138** de *Traversata Infernale*.

39.

Ti volti ed inizi a correre verso gli alberi. Immediatamente l'Helgast ti insegue. La creatura è inaspettatamente veloce. Ti raggiunge prima che tu abbia percorso nemmeno un centinaio di metri e ti afferra alle spalle, piantandoti gli artigli nella schiena.

Effettua un round di combattimento con un Rapporto di Forza pari a -7, in cui solo Lupo Solitario subisce danni.

Se sei ancora vivo, vai al **17**.

40.

Non appena l'Helgast ti piomba addosso, affondi la Lancia trapassandogli una gamba. Il suo agonizzante urlo di dolore ti fa ben sperare di essere riuscito a ferirlo seriamente. Purtroppo però, si libera velocemente della tua Lancia e con un agile balzo si avventa su di te, graffiandoti volto e torace.

Effettua un round di combattimento con un Rapporto di Forza pari a -1.

Se sei ancora vivo, scegli un numero della Tabella del Destino.

Aggiungi 2 al risultato se possiedi l'Arte della Caccia.

Se il punteggio totale è da 0 a 2, vai al **17**.
Se il punteggio totale è da 3 a 6, vai al **33**.
Se il punteggio totale è 7 o più, vai al **12**.

41.

Improvvisamente ricordi quando, da giovane, giocavi a Greel, insieme agli altri Iniziati Ramas. Il Greel si gioca in tre squadre, i giocatori si lanciano un'ascia con l'intento di centrare un apposito bersaglio che rappresenta la porta avversaria.

Questi ricordi, affiorandoti alla mente, ti infondono calma nel corpo e nello spirito mentre scagli la Lancia. Volando rapida verso l'obiettivo, si conficca profondamente nel torace dell'Helgast. La sventurata creatura viene sbalzata all'indietro dall'impatto e stramazza di schiena sull'erba, rantolando spasmodicamente alcuni istanti, prima di giacere inerte. Cancella la Lancia Magica dal tuo Registro di Guerra.

Ti asciughi il sudore dalla fronte tirando un sospiro di sollievo. Fai qualche passo per recuperare la Lancia quando, improvvisamente, i tuoi sensi percepiscono un pericolo. C'è qualcosa di strano qui e senti il bisogno irrefrenabile di allontanarti. Tuttavia sei restio ad abbandonare la Lancia. È un'Arma formidabile e potrebbe essere molto utile nella tua impresa.

Se segui il tuo istinto e decidi di allontanarti dalla radura, vai al paragrafo **138** de *Traversata Infernale*.

Se preferisci estrarre la Lancia dal corpo dell'Helgast, vai al **30**.

42.

Improvvisamente i cespugli si aprono davanti a te e ti trovi a fissare il volto sfigurato del tuo nemico, distorto in un ghigno malevolo. Ti rialzi in fretta cercando di scostarti, ma la fitta boscaglia ti impedisce i movimenti. Ora non puoi più evitare il combattimento. Dovrai batterti con l'Helgast fino alla morte.

Prosegui ad oltranza il combattimento con un Rapporto

di Forza pari a -8. Se sei Maestro di Scherma nella Lancia, combatti invece con un Rapporto di Forza pari a -4. L'Helgast, inoltre, usa il suo attacco psichico. Se non possiedi lo Psicoschermo, perdi 1 punto di Resistenza ad ogni round di combattimento.

Se vinci, vai al **23**.

43.

Una spaventosa metamorfosi sta avendo luogo nell'uomo. La pelle raggrinzisce, cambia colore, diventa più scura e si decompone sul corpo, lasciando esposti muscoli ed ossa. Le dita si allungano in orribili artigli e dalla mascella inferiore spuntano lunghe zanne. Gli occhi si affossano nel cranio lasciando il posto a due tizzoni ardenti di un bagliore rossastro, che ti scrutano dalle orbite oculari. Il terrore ti paralizza quando riconosci la creatura: si tratta di un Helgast, uno dei diabolici luogotenenti dei Signori delle Tenebre. Famosi per la loro intelligenza e la capacità di assumere sembianze umane, queste creature sono tra i più temuti servitori di Naar.

Gli Helgast furono creati da Vashna, il più terribile dei Signori delle Tenebre. Al suo servizio, essi si sono infiltrati nella società, tra gli uomini, seminando discordia e dissidi politici tra le nazioni del Magnamund. La rivalità che hanno instillato nell'umanità avrebbe potuto esserle fatale se la Confraternita della Stella di Cristallo non avesse smascherato il loro inganno e non avesse utilizzato la propria magia per distruggerli. Anche se non più

protetto dall'anonimato del suo travestimento, un Helgast è una creatura terribile da affrontare, perché, essendo un morto vivente, non può essere ferito con armi convenzionali. Ad ogni modo, vuoi per provvidenza, vuoi per destino, la Lancia che impugni è una delle armi magiche forgiate per batterlo. Avverti chiaramente il benefico potere che l'attraversa.

L'Helgast allarga le braccia ed emette un urlo agghiacciante. Il tuo cavallo nitrisce terrorizzato e fugge attraverso la radura, sparendo tra le fronde che ti circondano. Ora non hai altra scelta che affrontarlo.

L'unica Arma che puoi utilizzare in questo combattimento è la Lancia. Segnala sul tuo Registro di Guerra nella casella "Oggetti Speciali" come *Lancia Magica*.

Modifica la tua Combattività base come segue: aggiungi 3 se sei Maestro di Scherma nella Lancia. Aggiungi 1 se possiedi l'Arte del Sesto Senso.

Se la tua Combattività totale è tra 10 e 13, vai al **49**.
Se la tua Combattività totale è tra 14 e 18, vai al **10**.
Se la tua Combattività totale è 19 o più, vai al **25**.

44.

Corri contro l'Helgast e gli conficchi la Lancia nella schiena. La creatura urla di dolore mentre il sangue sgorga dalla ferita.

Effettua un round di combattimento con un Rapporto di Forza pari a +1, in cui solo l'Helgast subisce danni.

Se l'Helgast è ancora vivo, vai al **20**.

45.

Sei troppo veloce per l'Helgast. Prima che possa scansarsi, conficchi la Lancia nelle sue carni trapassandolo ed impalandolo. La creatura urla così forte che temi possa sfondarti i timpani. Si dimena convulsamente sulla punta della Lancia cercando di artigliarti il volto. Prontamente costringi l'Helgast a terra, affondando la Lancia nel terreno per bloccarlo. Poco dopo l'Helgast cessa di divincolarsi e giace a terra inerte con la Lancia infilzata nel torace. Cancella la Lancia Magica dal tuo Registro di Guerra.

Nonostante il combattimento sia finito, i tuoi sensi ti spronano a lasciare questo posto maledetto. Sei restio ad abbandonare la Lancia. Una simile Arma potrebbe tornarti utile in futuro. Ora che l'Helgast è morto forse potresti sfilare la Lancia dal suo corpo.

Se decidi di allontanarti una volta per tutte dalla radura, abbandonando la Lancia, vai al paragrafo **138** de *Traversata Infernale*.
Se pensi sia meglio riprendere la Lancia, vai al **30**.

46.

Non appena l'Helgast tenta di colpirti, balzi di lato. I suoi artigli ti graffiano una spalla, ma la ferita è lieve e colpisci a tua volta. L'Helgast non è altrettanto pronto a schivare il tuo contrattacco e la tua Lancia affonda profondamente nelle sue carni.

Effettua un round di combattimento con un Rapporto di Forza pari a -3.

Se siete ancora entrambi vivi, vai al **12**.

47.

Scatti di corsa verso la copertura offerta dagli alberi. Dietro di te senti l'Helgast trafelato che si affretta ad inseguirti. Tuttavia hai un buon vantaggio e raggiungi la foresta sano e salvo.

Ti inoltri nella foresta al riparo degli alberi, finché, senza fiato, ti fermi per recuperare le energie. Senti distintamente l'Helgast che spazza la boscaglia per scovarti. Ti guardi attorno, pensando velocemente al da farsi. Potresti nasconderti tra i cespugli che circondano gli alberi. Potrebbero offrire una buona copertura, ma se venissi scoperto ti troveresti in una posizione assai scomoda per combattere. Oppure potresti provare ad arrampicarti su un albero. I rami robusti potrebbero offrirti un buon appiglio per tendere un agguato, sempre che tu riesca a farlo prima che l'Helgast ti trovi. Devi decidere in fretta, altrimenti sarai costretto ad affrontare l'Helgast qui, essendoti ormai alle calcagna.

Se ti nascondi tra i cespugli, vai all'**11**.
Se provi ad arrampicarti su un albero, vai al **27**.
Se preferisci aspettare l'Helgast ed affrontarlo dal punto in cui ti trovi, vai al **35**.

48.

Non hai il tempo di scansarti che l'Helgast ti piomba addosso. Spingi la Lancia verso l'alto tentando di colpirlo, ma la creatura ti artiglia il polso e con un colpo ti disarma. Poi cala le sue scheletriche fauci sulla tua gola affondando le zanne verso la giugulare.

Effettua un round di combattimento con un Rapporto di Forza pari a -10, in cui solo Lupo Solitario subisce danni.

Se sei ancora vivo, l'Helgast ti stringe gli artigli al collo iniziando a strangolarti. La tua pelle avvizzisce al suo tocco mentre cerchi disperatamente di liberarti dalla sua stretta.

Allunghi una mano cercando di raggiungere la Lancia ma è appena oltre la tua portata per afferrarla.

Hai il Pugnale di Acciaio Nero?

Se sì, vai al **29**.
Se no, vai al **5**.

49.

Spesso, nelle tue fantasie adolescenziali, hai immaginato di combattere orde di nemici al soldo dei Signori delle Tenebre, per far poi ritorno vittorioso al confortevole tepore di casa, degno di ammirazione al monastero. Ma qui non c'è alcun tepore, alcuna ammirazione ad attenderti. Inoltre, non c'è tempo per crogiolarsi con questi pensieri. L'Helgast non aspetterà oltre il tuo attacco, devi prepararti ai suoi assalti.

In realtà, ti domandi se tu sia davvero in grado di battere un simile nemico. Potrebbe essere più saggio provare a raggiungere la foresta. Forse potresti sfuggirgli. Oppure potresti provare a sorprenderlo attaccando per primo. L'Helgast è disarmato. Attaccare subito potrebbe essere il modo più veloce per chiudere questo combattimento.

Se vuoi aspettare e difenderti, vai al **37**.
Se vuoi attaccare ora, vai al **9**.
Se tenti di metterti al riparo tra gli alberi, vai al **39**.
Se invece hai lo Psicolaser e vuoi farne uso, vai al **4**.

50.

Sproni il cavallo stringendone entrambi i fianchi e lo lanci al galoppo. L'uomo emette un terrificante urlo e si precipita all'inseguimento tentando di impedirti la fuga.

Scegli un numero della Tabella del Destino.

Aggiungi 3 al risultato se possiedi l'Arte dell'Affinità Animale.

Se il punteggio totale è 4 o più, il rumore dell'inseguimento si affievolisce man mano che ti allontani dalla radura e ti inoltri tra le fronde del bosco. In ogni caso non ti volti indietro finché non ti sei addentrato a sufficienza nella foresta. Il bagliore rossastro negli occhi del tuo inseguitore è ancora vivido nella tua mente quando finalmente hai il coraggio di fermare il cavallo. Il canto degli uccelli ti aiuta a distendere i nervi e poco a poco riacquisti la calma.

Durante la fuga hai abbandonato la strada principale. Se vuoi raggiungere Port Bax prima di notte, devi trovare il modo di tornarci. Vai al paragrafo **334** de *Traversata Infernale*.

Se il punteggio totale è inferiore a 4, vieni disarcionato dalla sella prima che tu possa lasciare la radura. Ti batti strenuamente, ma la forza dell'uomo è sovraumana. Ti scaraventa al suolo e ti colpisce al volto con un grosso sasso, facendoti perdere conoscenza, risparmiandoti così la sofferenza dei successivi colpi.

La tua vita e la tua avventura giungono così al termine.

Lupo Solitario vs. Helgast

TRAVERSATA INFERNALE

2

magnamund stories

Lupo Solitario, Banedon, Stella Grigia: questi sono solo alcuni dei protagonisti della nuova serie di emozionanti avventure ambientate nel mondo creato da Joe Dever!

In questo libro il protagonista sei tu.
Mentre un esercito di mostri, al servizio dei Signori delle Tenebre, sta mettendo a ferro e fuoco il pacifico regno di Sommerlund, tu, Lupo Solitario, devi partire per una pericolosa missione, affrontando le mille insidie di un mare battuto da feroci pirati e scosso da violente tempeste suscitate dalle oscure forze del male. Tra i vicoli delle città di mare ogni taverna nasconde un agguato. Sfida il malefico Helgast!

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, Lupo Solitario...

Copertina illustrata da Peter Andrew Jones
Elaborazione grafica di Dragan
http://www.librogame.net

LUPO SOLITARIO LEGENDARY FIGHTS

librogame's LAND

libri NOSTRI